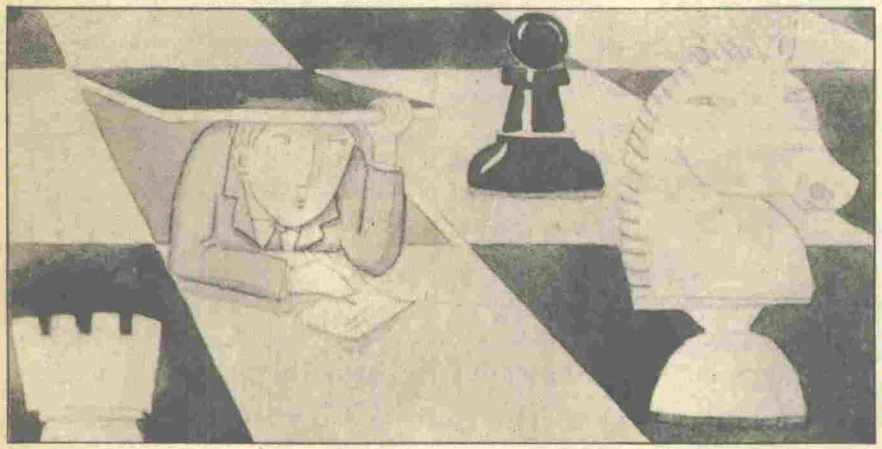
เรื่องน่าอ่าน
ศรันย์ ไมตรีเวช

เป็นเซียนหมากรุก
ด้วยคอมพิวเตอร์:หมากเปิด



ศึกษาเทคนิค การพัฒนาทักษะความคิด ในเชิงหมากรุกด้วย คอมพิวเตอร์

เอาล่ะครับคราวนี้เรามาคุยเฟื่องเรื่องการเปิดหมากกันเลย อย่างที่เคยว่าไว้แล้วนะครับว่าเราจะเป็นเซียนกันด้วยหมากรุกคอมพิวเตอร์ ก็ขอให้เราเริ่มรู้จักวิธีเปิดหมากอย่างเป็นระบบด้วย CM3000 ไม่ต้องไปเปิดตำราหมากรุกเล่มโตที่ไหนให้เมื่อยหัวไหล่ ข้อแตกต่างที่คุณจะเห็นอย่างชัดเจนระหว่างการฝึกเปิดหมากด้วยตำรากับคอมพิวเตอร์ก็คือกับตำราคุณต้องรู้ทฤษฎีจิปาถะเสียก่อนแล้วจึงจะลงมือเล่นได้ แต่กับคอมพิวเตอร์คุณลงมือเล่นไปด้วย แล้วก็ค่อย ๆ ซึมซับทฤษฎีต่าง ๆ ผ่านการเล่นไปเรื่อย ๆ โดยไม่จำเป็นว่าคุณจะต้องรู้จักศัพท์เทคนิคเลยสักตัวด้วยซ้ำ

ชักธงรบ

การเปิดหมากเป็นเรื่องสำคัญมาก เหมือนคุณจะออกจากที่มั่นไปรบกับศัตรู ถ้าคุณมีเครื่องแบบที่รัดกุม มีอาวุธทันสมัยครบมือ อีกทั้งยังฉลาดภูมิประเทศชำนาญสู่ทางการหาตำแหน่งเตรียมรุกเตรียมรับพรักพร้อม แน่นอน ไม่ว่าศัตรูจะโตมาจากสลัมเอธิโอเปียหรือมาจากเมืองหลวงของโซเวียต คุณก็คงจะไม่ค่อยรู้สึกยั่นเท่าไหร่ ตรงกันข้ามถ้าคุณออกมาจากที่มั่นพร้อมกับหนังสติ๊กในมือ และสมองที่ปราศจากความรู้จักการเริ่มรบเลยแม้แต่น้อย คุณคงไม่แน่ใจหรอกนะครับว่าคุณจะได้เป็นผู้ปักธงชัยให้กับข้างตัวเอง ถึงจะมีศัตรูพุงโรก้นปอดเป็นคู่ต่อสู้ก็เถอะ

ในการเล่นหมากรุกนั้นคุณไม่ต้องไปเจรจาขอซื้ออาวุธดี ๆ ที่ไหน ไม่ต้องจ้างหน่วยลาดตระเวนไปสำรวจทางหนีทีไล่อย่างไร ทุกสิ่งมีอยู่แล้วบนกระดานแปดคูณแปดในจอแก้ววีจีเอตรงหน้า อาวุธของคุณคือตัวหมากทั้งหลายที่พร้อมจะให้คุณเคลื่อนไปไหนก็ได้โดยไม่บิดพลิ้ว แม้จะเคลื่อนให้ไปตาย ภูมิประเทศอันจะเป็นที่รุกและที่รับก็คือตำแหน่งต่าง ๆ บนกระดาน เรดาร์ที่คุณมีก็คือ สายตาและการกำหนดหมายที่ถูกต้อง หน้าที่สำคัญของคุณก็คือตัดสินใจให้ถูกว่าจะนำเครื่องบิน รถถัง และเรือรบที่มีในมือไปวางไว้ตรงส่วนใดในเขตสมรภูมิ เพื่อให้การรบที่กำลังจะมีขึ้นในไม่กี่อึดใจข้างหน้าไม่เป็นรองและมีศักยภาพแห่งชัยชนะอยู่เต็มที่

ถึงคุณจะผ่านการเล่นหมากรุกมานานพอสมควร แต่ถ้าคุณไม่ได้เริ่มเล่นมาอย่างเป็นระบบ คุณคงพบกับปัญหาต่าง ๆ เป็นต้นว่า ไม่รู้จะเริ่มเดินอย่างไรให้เข้าท่า บางทีนึกว่าน่าจะเดินเข้าท่า

แต่กลับกลายเป็นจุดอ่อนให้ฝ่ายตรงข้ามเถือเอาง่าย ๆ อย่างไม่คาดฝัน ครับ อย่าตกใจ อย่าดูถูกตัวเองว่าเหมือนทุยเจ้าเอ๋ย เพราะคุณไม่ใช่โคดเดี่ยวผู้น่ารัก คุณเป็นยุ้ยญาติเยอะต่างหาก ลงถ้าเล่นหมากรุกสากลอย่างไม่เป็นระบบล่ะก็ เข้ารอยเดียวกันหมดแหละครับ

ระยะต่าง ๆ ของสงครามความคิด

โปรดทราบไว้อีกครั้งว่าหมากรุกเกมหนึ่ง ๆ จะแบ่งออกเป็นสามช่วง คือ ช่วงเปิด (Opening), ช่วงกลางเกม (Middlegame) และช่วงปิด (Endgame) สำหรับช่วงเปิดนั้นสามารถเรียกอีกอย่างตามพฤตินัยว่า หมากเตรียม ซึ่งเป็นช่วงที่เราระดมกำลังพลเข้าสมรภูมิให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ และมากอย่างมีแผนการทำงานประสานกันอย่างดีด้วย ไม่ใช่มากแบบเกณฑ์ทหารหูหนวกตาบอดเข้าสนามรบ ช่วงกลางเกมนั้นเรียกอีกอย่างตามพฤตินัยได้ว่า หมากรุก เพราะเป็นช่วงที่เราใช้กำลังพลที่ระดมขึ้นไปอย่างเป็นระบบนั้นให้เกิดประโยชน์มากที่สุด เอาเปรียบทางสถานการณ์และเข้ารุกรานปัจจามิตรอย่างดุเดือดที่สุด เปรียบเหมือนนักมวยที่พยายามแย็บ ตุ๊ย ไม่ได้ด้วยหมัดเอาด้วยศอก ไม่ได้ด้วยศอกเอาด้วยเข่า มีอาวุธอะไรงัดเอามาห้ำหั่นกันให้ถึงที่สุด

ส่วนช่วงปิดนั้นจะเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า หมากรับก็ได้ เพราะเป็นช่วงที่เข้าด้ายเข้าเข็ม พอจะรู้กันแล้วว่าใครหมู่ใครจ่า ช่วงนี้สำหรับผู้ที่ได้เปรียบก็จะพยายามใช้กำลังเข้าเผด็จศึก หรือหาหนทางให้อีกฝ่ายรีบคว่ำขุนยอมแพ้ และสำหรับผู้เสียเปรียบก็จะพยายามหาทางป้องกันตัวเองสุดฤทธิ์ เข้าสำนวนสุนัขจนตรอก ยังไงก็ต้องกัดต้องสู้จนกว่าตัวจะตายหรือศัตรูจะพ่าย ช่วงสุดท้ายนี่ก็สำคัญนะครับ เพราะอาจเจอโผพลิกเอาง่าย ๆ นึกว่าหมู่อาจหลุดไปเป็นหมูโดยไม่รู้เนื้อรู้ตัว ถ้าฝ่ายที่นึกว่าเป็นหมู่ปลื้มในชัยชนะจนควบคุมตัวเองไม่อยู่เกิดตาลายลืมบ้านเลขที่ตัวหมากหลัก ๆ เขาเข้ามาปล้นแล้วก็ยังไม่ย้าย อย่างนี้ถูกเจี๋ยนด้วยปังตอในครัวตัวเองมานักต่อนักแล้ว กรุณาอย่าตกเป็นเหยื่อความประมาทนะครับ!

เมื่อรู้จักช่วงต่าง ๆ ของเกมหมากรุกเราก็คุยกันได้ถนัดแล้วต่อไปนี้ บันไดขั้นแรกของเราคือ การเปิดเกม ซึ่งเมื่อคุณเข้าใจดีแล้วก็จะคลี่คลายไปหาการเล่นเกมรุก ซึ่งในที่สุดก็จะบานปลายไปจนถึงความล่มสลายของอาณาจักรข้างใดข้างหนึ่งในที่สุด สำหรับเกมรุกและเกมช่วงสุดท้ายนั้น ผมจะนำเทคนิคการเล่นมาเสนอในฉบับต่อ ๆ ไป

กระหึ่มเสียงย่ำเท้าเข้าสมรภูมิ

แน่นอนครับ สิ่งที่เราจะดูกันเดี๋ยวนี้ก็คือ วิธีระดมกำลังพลเข้าสู่สมรภูมิ ซึ่งหมายถึงการวางหมากระยะเริ่มเกมอย่างฉลาดนั่นเอง ตามมาดูการเริ่มเกมอย่างฉลาดด้วยคอมพิวเตอร์กันเลยดีกว่า

ก่อนอื่นผมอยากให้คุณดูแพทเทอร์นการเปิดหมากแบบต่าง ๆ ซึ่งผู้ผลิต CM3000 ที่แสนดีได้ตระเตรียมไว้ให้คุณเรียบร้อยแล้ว จากนั้นผมจะแนะแนวการวิเคราะห์ให้ว่าแต่ละตาเดินเหล่านั้นมีความหมายอย่างไร เพียงถ้าคุณทราบเคล็ดวิธีคิด คุณก็จะถึงบางอ้อไปตลอดชาติเลยครับรับรอง

ต่อไปนี้ผมจะให้ตั้งค่าตัวเลือกเพื่อใช้เฉพาะการศึกษาคราวนี้ ขอให้ปฏิบัติตามนี้เลยนะครับ

1) เข้าเมนู Play แล้วเข้าไปในเมนู Who Play... เพื่อเลือกโหมดการเล่นเป็น Human VS. Human

2) เข้าเมนู Mentor แล้วเข้าไปในเมนู Practice Opening... คุณจะเห็นตัวเลือกมากมาย ตัวเลือกเหล่านี้ไม่ใช่อะไรอื่นครับ มันคือชื่อเรียกการเปิดหมากแบบต่าง ๆ ที่ยอมรับกันทั่วโลกว่าดีว่าเจ๋ง เขาเตรียมไว้ให้ประมาณ 140 กว่าแบบ จุใจไปเลยเนอะ

เมื่อมาถึงขั้นนี้ คุณพร้อมแล้วที่จะหยิบจับการเปิดหมากแบบไหนมาศึกษาก็ได้ ก่อนอื่นผมอยากแนะนำให้รู้จักกับ Ruy Lopez (ย่อว่า RL อ่านว่า 'รุย โลเปซ') อันขึ้นชื่อลือชา เขาถือว่าเป็นสไตล์การเปิดหมากที่เข้าท่าระดับโลก และได้รับการบันทึกอย่างเป็นทางการ เป็นหมากแรก มันไม่เคยล้าสมัยเสียด้วย คุณจะเห็นได้ว่ามีชื่อหมากที่ขึ้นต้นด้วย RL และต่อด้วยชื่อแปลก ๆ อีกหลากหลาย นั่นแหละครับคือการพัฒนารุย โลเปซอย่างพิสดารไปต่าง ๆ นานาตลอดช่วงเวลาที่มันถูกเล่นมาเป็นศตวรรษ

เมื่อคุณเลื่อนแถบมืดไปยังตัวเลือก Ruy Lopez และกดปุ่ม OK แล้ว CM3000 ก็จะเปิดหน้าต่างเมสเสจขึ้นมาบานหนึ่ง (ถ้าวางกระดานก็ย้ายไปที่ว่าง ๆ เสียนะครับ) ยืนยันว่าคุณได้เลือกหัดเปิดหมากดังกล่าว จากนั้นก็จะบอกให้ว่าตาแรกของหมากนี้ (ซึ่งแน่นอนว่าเริ่มด้วยฝ่ายขาว) ต้องเดินจาก e2-e4 คุณต้องเดินเองนะครับ จะไม่มีการเคลื่อนที่ให้ เมื่อคุณเดินตามมันบอก CM3000 ก็จะสั่งให้เดินหมากต่อไป (ซึ่งเป็นของฝ่ายดำ) ว่าเป็น e7-e5 เป็น

หน้าที่ของคุณต้องเดินให้มันอีกตามเคย ทั้งนี้ก็เพราะว่า เราไปเซตให้โหมดการเล่นเป็นแบบคนเล่นกับคน (Human VS. Human) ผมคิดว่ามันจะทำให้คุณจำตาเดินของแต่ละฝ่ายได้ง่ายกว่าให้คอมพิวเตอร์เดินให้ (เซตโหมดการเดินเป็น Human VS. Computer) อีกอย่างการฝึกหมากเปิดไม่ใช่ว่าเราจะฝึกแต่การเป็นฝ่ายขาว เราต้องหัดเป็นฝ่ายดำให้เป็นด้วย จะเป็นการดีหากคุณจะจำรูปแบบการโต้ตอบจากฝ่ายดำไว้เสียแต่เนิ่น ๆ

ถ้าเราถอดออกมาเป็นบันทึกธรรมดาก็จะได้ดังนี้

Ruy Lopez	
1) e2-e4	e7-e5
2) g1-f3	b8-c6
3) f1-b6	.....

จากนั้นมันก็จะบอกว่าการเปิดหมากแบบรุย โลเปซ ได้ถูกกระทำเสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้ว สังเกตไหมครับว่าเกิดอะไรอันเป็นผลจากการตั้งค่าตัวเลือกตามที่ผมแนะไว้เมื่อคราวที่แล้วขึ้นมาบ้าง ใช่แล้วครับ มีตัวหมากรุกบางตัวสีซีดเป็นไก่ต้มเมื่อถูกหมายปองจากฝ่ายตรงข้าม สิ่งนี้จะเกิดขึ้นเฉพาะกับฝ่ายที่กำลังจะเดินเท่านั้น รู้สึกว่าเห็นได้ง่ายดีไหมครับว่าเราจะต้องระแวดระวังหมากตัวไหนบ้าง

หวังว่าคุณคงสามารถจำหมากเปิดแม่บทนี้ไว้ได้นะครับ แค่สองตาครึ่งไม่มากมายเหลือบ่ากว่าแรงอะไรเลย คราวนี้ผมจะค่อย ๆ วิเคราะห์ให้ฟังถึงเหตุผลของการเดินแต่ละตา คุณสามารถนำแนวการวิเคราะห์นี้ไปประยุกต์ใช้กับหมากเปิดอื่น ๆ ได้อีกกว้างขวาง

ตาที่หนึ่ง : ลั่นกลองรบกระหึ่ม

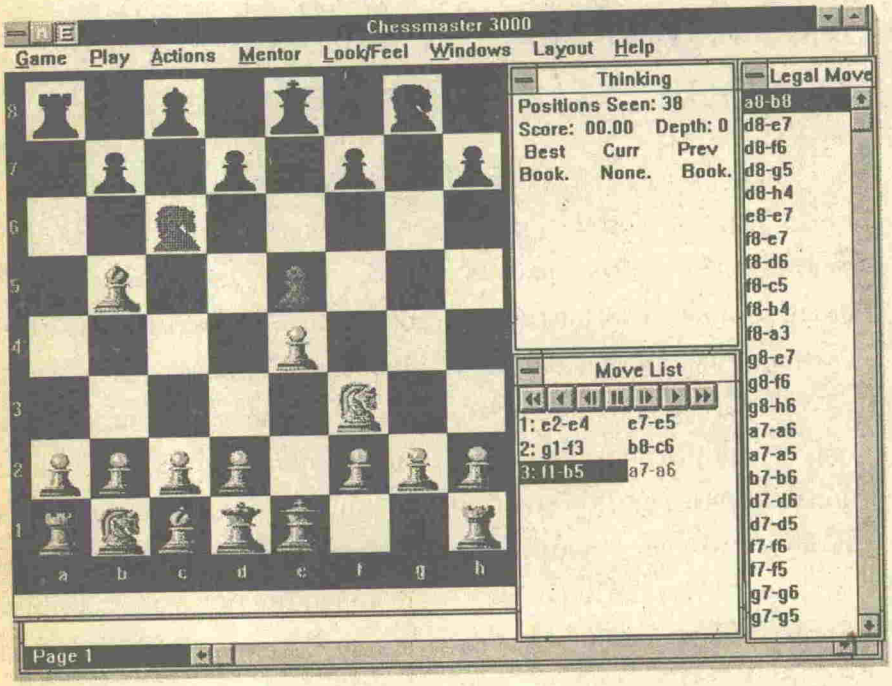
การเดินเบี้ยจาก e2 ไป e4 นั้นดูเผิน ๆ เหมือนเป็นเพียงการส่งกำลังไปยึดเขตศูนย์กลางกระดานเพื่อควบคุมสถานการณ์แถวนั้นไว้เท่านั้น แต่มองดูอีกชั้นมันยังเป็นการเปิดช่องทางการเดินพลที่มีแสนยานุภาพสูงถึงสองทางด้วยกัน นั่นคือ ควีนกับบิชอพ ทุกคนคงทราบดีนะครับว่าอำนาจคุกคามของสองตัวนี่น่าสยองขนเพียงไหน คนคิดการเปิดหมากแบบนี้คงเล็งเห็นล่ะครับว่านี่คือการเริ่มที่ดุดันที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้แล้ว และการตอบโต้จากอีกฝ่ายก็เป็นไปในลักษณะตาต่อตาฟันต่อฟันนั่นคือสวนพรวดกลับมาด้วย e7 ถึง e5 เปิดแนวทแยงให้กับควีนและบิชอพของฝ่ายตนเช่นเดียวกัน จากการลั่นกลองรบแค่นี้แหละครับ เราได้เข้าสู่เป้าหมายหลักของการเปิดหมากแล้วเรียบร้อย นั่นคือ

1) เคลื่อนกำลังพล

2) ครองศูนย์กลางกระดาน (d4, d5, e4, e5) ตาที่มันครองอยู่คือ e4 นั่นเองครับ และ d5 กับ f5 ก็ตกอยู่ในอิทธิพลของมัน หากมีหมากฝ่ายตรงข้ามตัวไหนแหยมเข้ามา ก็เท่ากับกลายเป็นลูกไก่ในกำมือของเบี้ย e4 เรา ดี ๆ นี่เอง จะบีบให้หน้าเขียว เอ๊ย! บีบให้ตายคลายให้รอดยังไงก็ได้

ตาที่สอง : อัดกันด้วยพลังม้า

มีกฎของหมากรุกอยู่ข้อหนึ่งที่ควรจำไว้ตั้งแต่บัดนี้เลยนะครับ นั่นคือ เราต้องสร้างทางเลือกไว้ให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ เอาหมากสักตัวไปวางบนตำแหน่งใด ๆ บนกระดานแล้วมันมีสิทธิ์เดินไปไหนได้บ้าง ก็นั่นแหละครับที่เรียกทางเลือก ทีนี้สังเกตว่าม้านี่มันมีทางไปน้อยกว่าขุมกำลังอื่น ๆ ที่ล้วนแล้วแต่แข้งขายาวสุดกระดานกันทั้งนั้น เขาจึงเชื่อว่าทางที่ดีควรเคลื่อน



รูปที่ 1 นี่คือสูตรสำเร็จการเปิดหมากแบบรุย โลเปซ

ม้าออกมาเสียก่อนเลย นึกออกไหมครับ ทางเลือกมันน้อย เพราะงั้นก็เอามันออกมาเสียก่อน อีกฝ่ายเขาตอบโต้ยังไง เราก็พลิกแพลงเอาด้วยหมากยาวตัวอื่นอย่างเช่น บิช็อพหรือควีนได้ง่ายกว่า และในเมื่อจะเคลื่อนม้าแล้ว ก็ต้องว่ากันด้วยตาที่คิดว่าน่าจะคุ้มที่สุด นั่นคือสำหรับม้าฝ่ายขาวก็ขึ้นไปจ่อคอหอยเบี้ยกลางกระดานของฝ่ายดำ ส่วนม้าฝ่ายดำก็ขึ้นไปผูกเบี้ยศัตรูประจญของตนไว้ สังเกตไว้ที่จุดนี้อีกจุดนะครับ ฝ่ายขาวอยู่ในฐานะของผู้รุก ฝ่ายดำอยู่ในฐานะของผู้รับ ม้าของฝ่ายขาวอาจเคลื่อนไปไหน ๆ ก็ได้ไม่เสียหาย แต่ม้าของฝ่ายดำจำต้องอยู่โยงเฝ้าเบี้ยเจ้ากรรมจะโยกเยกไปไหนตามสบายไม่ได้ เผลอเคลื่อนจากที่เมื่อไหร่เบี้ยเจ้ากรรมชะตาขาดเมื่อนั้น และให้สิ่งนี้เป็นจุดเริ่มของนิสัยช่างสังเกตประการแรกในเกมหมากรุกเลยนะครับ นั่นคือสำรวจดูให้ดีว่า มีหมากตัวใดของฝ่ายเราบ้างที่กำลังโดนมุ่งร้ายหมายชีวิตอยู่ คุณไม่ต้องเมื่อยตากวาดหาให้ยุ่งยาก เพราะตัวหมากดังกล่าวถูกโชว์อย่างชัดเจนในสภาพครึ่งผีครึ่งคนตามที่เราตั้งค่าตัวเลือกไว้แล้วแต่ต้น

จับตาดูไว้ด้วยนะครับว่า นี่ก็เป็นอีกตาที่แสดงให้เห็นถึงการเบนเข็มเข้าหาศูนย์กลางกระดานอีกครั้ง ทั้งฝ่ายรุกและฝ่ายรับ อย่าลืมนะครับ ก่อนออกจากบ้าน คุณเข้าหาศูนย์กลางแล้วหรือยัง

ตาที่สาม : ตั้งท่าเจาะยาง

การตกเป็นฝ่ายรับนี่ไม่ค่อยดีด้วยสาเหตุหลาย ๆ ประการครับ นอกจากจะไม่เป็นไท้แก่ตัวแล้ว ยังเปิดโอกาสให้อีกฝ่ายพยายามหาทางถล่ม หาทางตัดกำลัง หรือสร้างจุดอ่อนกับข้างเราเอาได้ง่าย ๆ ดังจะเห็นจากแม่บทในตาที่สามนี้ ฝ่ายขาวเห็นแล้วว่าม้าดำกำลังทำหน้าที่ผูกเบี้ยอยู่ดี ๆ อย่ากระนั้นเลย ตีขามันให้เป๋เสีย ส่งบิช็อพขึ้นไปจ่อคอหอย นี่หมายความว่าอะไรครับ หมายความว่าเป็นไปได้ที่เบี้ยกลางกระดานจะไม่มีตัวผูกน่ะซีครับ

การเดินตาที่สามนี้บอกอะไรเราบ้าง ถ้าพูดแบบเผิน ๆ ก็คือ เราต้องการตัดกำลังที่ใช้ผูกเบี้ยไว้ด้วยตัวหมากที่มีค่าเท่ากัน แต่ถ้าพูดแบบสากลก็ต้องว่า นี่คือการระดมพลเข้าประสานงานกัน (combination) แน่นอนในที่นี้คือการประสานงานระหว่างม้ากับบิช็อพ เห็นได้ง่ายใช่ไหมครับ จำไว้ในหัวใจเราท่านเลยว่า การขึ้นหมากนั้นไม่ใช่ขึ้นด้วยหมากตัวเดียว แต่ต้องขึ้นด้วยหมากหลายตัว และก็ต้องเป็นการขึ้นแบบวางข่ายการทำงานที่จะประสานกันได้ดีด้วย ยิ่งคุณมีตัวหมากวางอยู่ในสมรภูมิมากเท่าไหร่ ยึดจุดยุทธศาสตร์ที่เหมาะสมกับตัวหมากแต่ละตัวได้ดีเท่าใด โอกาสที่คุณจะได้เปรียบเหนือคู่ต่อสู้ก็จะยิ่งมีมากขึ้นเป็นเงาตามตัว

สองคำถามสู่ความมหัศจรรย์ทางระบบความคิด

เมื่อเห็นตัวอย่างการเปิดหมากข้างต้นแล้ว ก็น่าจะมาถึงคำถามที่ว่า

1) จะทราบได้อย่างไรว่าควรเอาหมากตัวไหนขึ้นก่อนหรือหลัง

2) จะทราบได้อย่างไรว่าหมากที่เอาขึ้นไปนั้นควรเอาไปวางไว้ที่ใด

ถ้าคุณมีคำถามสองข้อนี้อยู่ในใจด้วยตัวเองล่ะก็ ยอมรับได้เลยครับว่าคุณมีเมล็ดพันธุ์แห่งความเป็นนักคิดนักวางแผนที่ดีเยี่ยมอยู่ในตัวคนหนึ่ง

หากจะเอาคำตอบลัดและสั้นที่สุด ผมก็พอจะตอบได้ครับว่าจำเอาจากบันทึกใน Practice Opening... สิ มีคนเขาคิดไว้ให้แล้ว เปิด ๆ ดูแล้วก็จำมันเสียทั้งหมดนั่นแหละ แต่ขืนตอบอย่างนี้จริง ๆ คุณท่านที่อยากเล่นหมากรุกได้เก่งก็คงหงายหลังนอนก่ายหน้าผากพึมพัมด่าผมเป็นภาษาน่าจั๊กกะจี้ไปต่าง ๆ นานา แล้วผมก็คงต้องจามจนกระเด้งไม่สมควรแน่

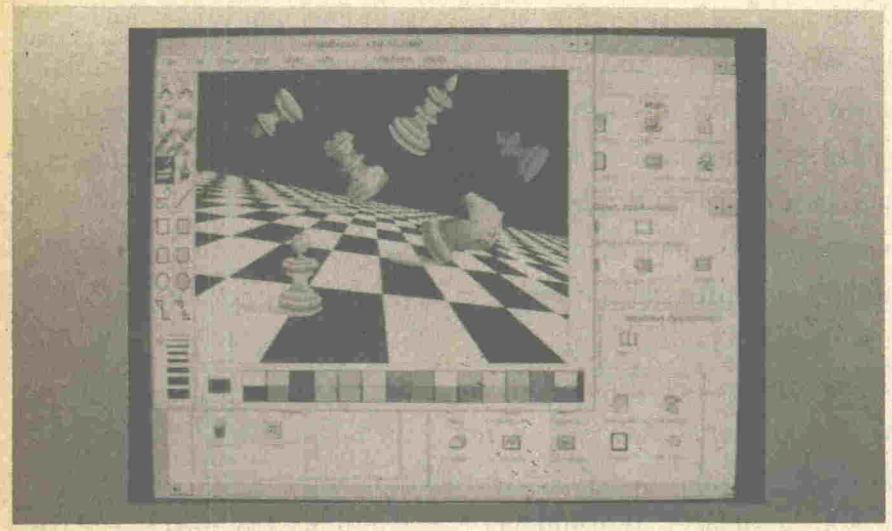
เป็นอันว่าคำตอบลัดและสั้นเราไม่เอา เราจะเอาคำตอบที่ดีที่สุด และนั่นก็คือการฝึกวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ การฝึกชนิดนี้เท่านั้นเป็นหนทางนำไปสู่ความรู้ลำดับการขึ้นหมากที่เหมาะสมทั้งตัวหมาก และตำแหน่งที่ควรวางด้วยตัวคุณเอง ดังนั้นเมื่อต่อไปคู่แข่งพลิกแพลงหมากเปิดอย่างไรมา เราก็จะโต้ตอบได้หมด ไม่ใช่จะเรียกร้องให้เขาเปิดหมากแบบที่คุณรู้จักท่าเดียว เรียกว่าถ้าไม่เปิดหมากมาตรฐานสากลกับคุณแล้วคุณจะพาลเล่นไม่ถูกไปเลย อย่างนี้นักจำครับ ไม่ใช่นักคิด ไม่ใช่ผลผลิตจากเกมที่ยิ่งใหญ่ที่สุดเกมหนึ่งของโลก

การวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ

จะเรียกการวิเคราะห์อะไรสักอย่างว่าเป็นระบบได้แน่นอนครับ สิ่งที่ขาดไม่ได้คือ แนวทางและหลักการในการวิเคราะห์ มันทำให้เราไม่มั่ว มันทำให้เรามีหลักความคิดเป็นที่ยึดเหนี่ยวอยู่ในใจ และประการสำคัญก็คือ มันทำให้เราประเมินผลงานของเราได้ว่าไปถึงไหนแล้ว เข้าลู่เข้ารอยดีไหม และมีสิ่งที่ต้องพัฒนาอีกหรือเปล่า

การเดินหมากนับแต่แรกนั้นมีหลักอยู่สามประการที่พึงถามตัวเองให้ขึ้นใจ

เรื่องน่าอ่าน
เป็นเซียนหมากรุก
ด้วยคอมพิวเตอร์ : หมากเปิด



คือ

1) คุณครองพื้นที่บางส่วนของศูนย์กลาง (d4, d5, e4, e5) แล้วหรือยัง? สำหรับการเปิดหมากแบบรุย โลเปซ คำถามข้อแรกนี้ได้รับการตอบสนองแล้วเป็นอย่างดีทั้งหมากฝ่ายขาว และฝ่ายดำ ตั้งแต่ตาเดินตาแรกเลยทีเดียว

2) คุณคุมสถานการณ์ (ผูกหมาก คุมหมาก) กลางกระดานไว้ดีแล้วหรือยัง? จนเปิดหมากรุย โลเปซ เสร็จแล้วนี้ พอมีตัวอย่างให้เห็นการตอบสนองคำถามข้อนี้อย่างชัดเจนคือ การเดินตาที่สองของฝ่ายดำครับ เอาม้ามาผูกเบี้ยไว้ไม่ให้ขาดลอยตามยถากรรมเมื่อโดนปองร้ายจากฝ่ายตรงข้าม แต่จริง ๆ แล้วก็ถือว่าหมากฝ่ายขาวส่งกำลังขึ้นไปคุมสถานการณ์ไว้แล้วเหมือนกัน จำง่าย ๆ ครับ ตัวหมากที่เดินเข้าหาตาใดตาหนึ่งของศูนย์กลางได้คือ ตัวหมากที่กำลังมีส่วนคุมสถานการณ์กลางกระดานไว้ แต่จะเรียกว่าเหมาะหรือไม่เพียงใดก็ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ในขณะนั้น

3) คุณมีอิทธิพลกับกลางกระดานหรือยัง? อันนี้หมายถึงว่าคุณมีตัวหมากที่พร้อมจะเข้าจู่โจม หรือพิฆาตตัวหมากฝ่ายตรงข้ามที่อยู่ในเขตศูนย์กลางแล้วหรือไม่ เจตนาของคำถามข้อสามนี้ ทั้งสนับสนุนให้คุณหาทางลิดรอนอำนาจในการคุมสถานการณ์กลางกระดานของอีกฝ่าย และทั้งยุยงให้คุณหาทางขับไล่และเข้าครองพื้นที่แทนหมากตัวใดตัวหนึ่งของเขา ตัวอย่างที่ชัดแจ้งที่สุดที่เห็นได้จากรุย โลเปซ คือ ตาเดินที่สองของหมากฝ่ายขาว เอาม้าไปจ่อคอหอยของฝ่ายดำ ซึ่ง ๆ หน้า เรียกว่าเปิดขึ้นมาไม่ทันไรปุ๊บปั๊บก็คำรามโฮกเลยว่า "จะเคี้ยวล่ะนะ!"

หมากรุกกับความคิดสร้างสรรค์

จนบัดนี้เราก็ยังไม่ได้คำตอบที่ชัดเจนหรอกนะครับว่า เราควรจะขึ้นหมากตัวไหนก่อนหลัง และเอาตัวหมากที่จะขึ้นเหล่านั้นไปวางไว้ที่ไหน เราแค่มีหลักที่จะคำนึงถึงเพื่อช่วยคิดหาคำตอบเท่านั้น

ถ้าเข้าใจย่อหน้าที่แล้ว ๆ มาได้ถูกต้อง คุณก็คงซึ้งดีว่าคำตอบสำหรับคำถามสองข้อสู่มหัศจรรย์ทางระบบความคิดมนุษย์นั้นก็คือ การคิดเอง!

การหัดคิดเอง (อย่างมีหลัก) ในเกมหมากรุกนอกจากจะลับสมองของคุณให้คมขึ้นแล้ว ยังเปิดขอบเขตจินตนาการของคุณให้กว้างขวางขึ้นเป็นอย่างมาก จุดกำเนิดของความคิดสร้างสรรค์คือการหัดมองความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ด้วยมุมมอง และความรู้สึกนึกคิดของคุณเอง คุณรู้อยู่แล้วว่าเกมหมากรุกมันดำเนินอยู่บนกระดานแปดคูณแปด มีตัวหมากทั้งหมด 32 ตัวแบ่งเป็นฝ่ายขาวฝ่ายดำข้างละ 16 ตัว แต่ละตัวมีขีดจำกัดในการเคลื่อนที่เป็นของตนเอง และเกมก็มีจุดหมายใหญ่คือการเอาชนะคู่ต่อสู้ด้วยการทำให้ขุนของอีกฝ่ายเข้าตาจน หรือรุกให้จน ทีนี้ก่อนจะไปถึงดวงดาวมันต้องมีก้าวแรก แน่นอนว่าเป็นช่วงของการลองผิดลองถูก มันคุ้มที่เราจะรู้ทั้งก้าวที่ผิดและถูก ความช่างจดช่างจำจะไม่ทำให้เราผิดอีก และมันก็จะทำให้เราทราบว่าจะต้องคิดอย่างไรเพื่อเดินอย่างถูกต้องในคราวต่อไป

แต่การคิดเองและการลองผิดลองถูก ในบางครั้งก็ไม่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ถึงขีดสูงถ้าเราเผชิญกับเรื่องซับซ้อนเกินขนาด การหาแนวทางจากหมากเปิดที่ถูกพัฒนาขึ้นในช่วงเวลานับร้อยปีที่ผ่านมา จากนักหมากรุกชั้นหัวกะทิของโลกนับพันคนก็ย่อมดีกว่า การพยายามหาตาเดินที่เจ๋งสุดยอดด้วยตัวคุณตามลำพังเป็นแน่

ดังนั้นเราน่าจะอยู่ที่ครึ่งทางระหว่างการริเริ่มคิดอะไรด้วยตัวเอง กับการใช้แนวทางที่อัจฉริยะนักหมากรุกได้ปูทางไว้แล้ว ปกติเราหาจุดสมดุลดังกล่าวได้ยากในสมัยก่อน แต่เดี๋ยวนี้เราโชคดีแล้วครับที่มีหมากรุกคอมพิวเตอร์ดี ๆ อย่าง CM3000 และโปรแกรมตัวอื่น ๆ ที่อยู่ในคลาสเดียวกัน

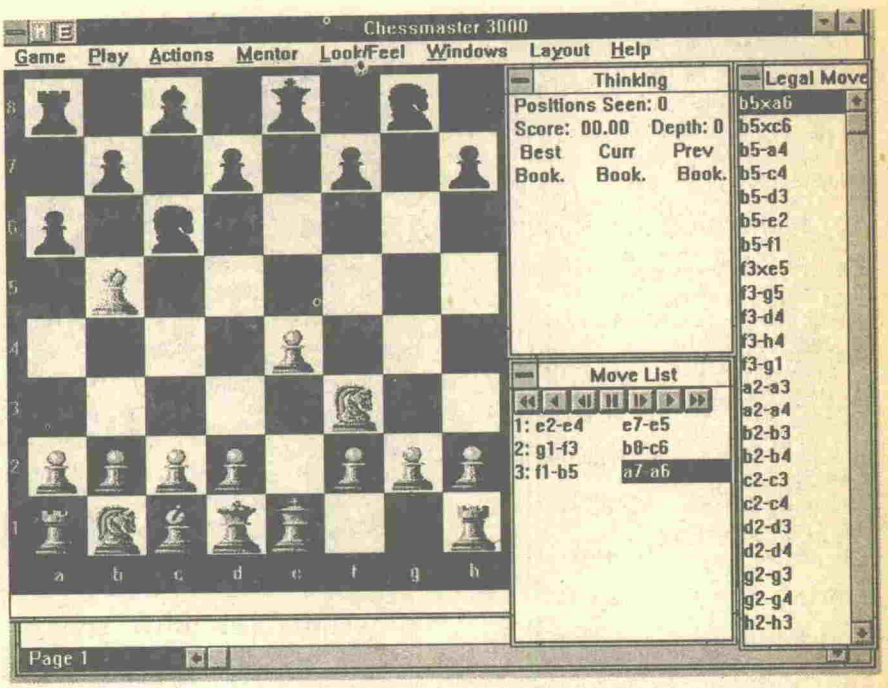
การเล่นตามอุดมคติกับ CM3000

เอาล่ะครับ เริ่มดูเลยดีกว่าว่าเราจะใช้ CM3000 มาช่วยฝึกทักษะการเปิดได้อย่างไร เอาสิ่งที่เราได้เริ่มกันไปแล้วมาว่ากันเลย ก็รุย โลเปซ ยอดนิยมนั่นแหละครับ ตอนนี้เราเดินไปถึงตาที่สามแล้ว และก็กำลังรอการโต้ตอบจากฝ่ายดำอยู่ ขอให้คุณเปิดเมนู Play เข้าเมนู Who Plays... และเลือกโหมดการเล่นเป็นแบบคนกับเครื่อง (Human VS. Computer) อย่างเดิม CM3000 จะเดินโต้ตอบทันที นี่แปลว่าคุณกำลังเล่นกับเครื่องแบบคิดด้วยตัวเองแล้ว เพราะก้าวต่อไปของหมากฝ่ายขาวจะไม่ได้มาจากเครื่อง แต่จะมาจากมันสมองของมนุษย์...ของคุณ

จากค่าตัวเลือกที่เราได้ให้ไว้กับ CM3000 เรียบร้อยตั้งแต่ตอนก่อน ขณะนี้เราจะได้หน้าต่างประกอบการเล่นสามบานคือ Thinking, Move List และ Legal Moves

สำหรับหน้าต่าง Thinking นั้นจะเห็นใต้คำว่า Best, Curr และ Prev มีคำว่า Book. อยู่ มันหมายความว่าตาเดินปัจจุบันของ CM3000 นี้ คอมพิวเตอร์ไม่จำเป็นต้องคิดคำนวณอะไรให้ยุ่งยาก เพราะมันมีตาเดินที่แน่นอนบันทึกไว้ในไฟล์พิเศษโดยเฉพาะอยู่แล้ว ตราบใดที่เรายังเดินหมากด้วยตาที่มันรู้จักอยู่ล่ะก็ มันจะโต้ตอบกลับมาตามที่อยู่ในตำรา (Book) ของมันทันที

สำหรับหน้าต่าง Move List นั้นไม่ต้องบอกคุณก็คงทราบดีอยู่แล้วว่าก็หมายถึง บันทึกการเล่นของทั้งคนและเครื่องนั่นเอง ตาที่ถูกแถบดำคาดหมายถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นล่าสุด ตัวอย่างเช่นที่เห็นในรูปที่ 2 นั้นก็คือ การเคลื่อนที่โต้ตอบของฝ่ายดำ ปุ่มลูกศรซ้ายขวาตรงส่วนบนของหน้าต่างนั้นมีไว้สำหรับดูการเคลื่อนที่ย้อนหน้าย้อนหลังที่เกิดขึ้นแล้วนั่นเอง ทดลองดูก็ได้นะครับไม่ยากอะไร หน้าต่างนี้เป็นพยานที่ดีที่สุดที่จะบอกเราได้ว่าใครเดินอะไรมาแล้วบ้าง ถ้าคุณใช้ CM3000 เล่นกับเพื่อนล่ะก็ หมดปัญหาจากการเถียงกันหน้าดำหน้าแดงว่าใครเคยหรือไม่เคยเดินอย่างไหน ๆ ได้เลย



รูปที่ 2 บรรยากาศในสนามรบที่แท้ระหว่างมนุษย์กับ CM3000

ส่วนหน้าต่างบานสุดท้ายคือ Legal Moves นั้น ผมคิดว่านี่แหละครับน่าจะช่วยคุณได้มากเหลือเกิน โดยเฉพาะสำหรับพวกที่ไม่ค่อยชอบกวาดตาหาลู่ทางที่เป็นไปได้ทั้งหลาย ช่องนี้จะช่วยได้เป็นอย่างดี ลำดับของช่องทางจะถูกคัดมาให้เลือก โดยเริ่มตั้งแต่ตัวหมากที่อยู่สูงก่อน (เรียกว่าให้ค่าความสำคัญกับหมากสูงกว่าหมากต่ำ) และไม่เพียงแต่แสดงตาเดินที่เป็นไปได้เท่านั้น มันยังเป็นวิธีเดินหมากอีกแบบหนึ่งนอกเหนือไปจากใช้เม้าส์ลาก เพียงแต่ดับเบิ้ลคลิ๊กเม้าส์ไปยังตาเดินที่ตัดสินใจเลือก คุณก็จะเห็นการเคลื่อนที่ของหมากฝ่ายคุณตามต้องการทันที

ตั้งข้อสังเกตไว้เลยนะครับ คุณมีหลักการคิดแล้ว และเดี๋ยวนี้ก็มีทางเลือกทั้งหมดที่เป็นไปได้มาวางแบให้ดูตรงหน้าแล้ว แถมเรียงหมากสูงหมากต่ำเพื่อสะดวกต่อการวิเคราะห์ตามลำดับความสำคัญอีกต่างหาก

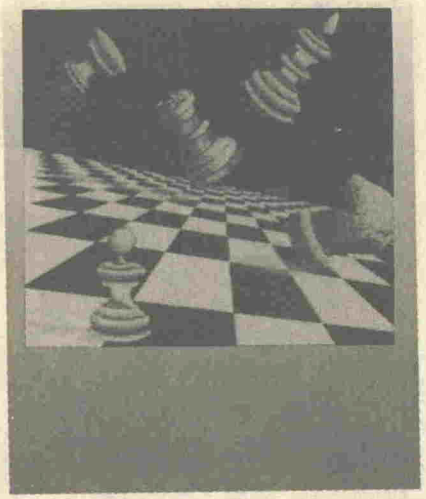
เมื่อคุณเดินหมากตาที่สามของ RL ไปแล้ว และเลือกโหมดการเดินให้เป็นแบบคนกับเครื่องแล้ว CM3000 อาจโต้ตอบคุณได้หลายทาง ทั้งนี้ก็เนื่องจากรูปแบบการเปิดหมากที่พวกหัวกะทิคิดกันไว้นั้นมีมากมายหลายแบบ และได้ถูกคัดมาให้ CM3000 ตัดสินใจเลือกแบบสุ่ม (Random Selection) อย่าลืมนะครับ ถึงตอนนี้คอมพิวเตอร์จะยังไม่คิด มันจะยังคงเล่นตามแบบแผนที่

ถูกโปรแกรมไว้เท่านั้น แต่ฝ่ายคุณนั่นแหละครับที่ควรเริ่มคิดเองได้แล้ว ถ้าต้องการจะทำความเข้าใจวิธีการเปิดหมากดี ๆ อย่างถ่องแท้

สมมติว่ามันเลือกการโต้ตอบโดยเดินเบี้ยจาก a7 มา a6 ทีนี้ดูที่หน้าต่าง Legal Moves ลองดูซิครับว่ามีตาเดินไหนที่เป็นไปได้บ้าง เจ็ดทางเลือกแรกล้วนแล้วแต่เป็นตาเดินของบิช็อพฝ่ายของเราทั้งสิ้น เนื่องจากบิช็อพเป็นตัวหมากที่อยู่สูงที่สุด ทราบไว้ในที่นี้เลยก็ดีนะครับว่า หลักการวิเคราะห์ทางเลือกในการเดินหมากนั้นควรเริ่มจากตัวหมากที่อยู่แนวสูงสุดก่อน แล้วเรียงลำดับไปพิจารณาหมากที่อยู่ลำดับล่างถัดลงมา เพราะหมากสูงคือหมากที่มักจะมีผลกับศูนย์กลางกระดาน หรือไม่ก็มีผลเชิงรุกล้ำเข้าไปในเขตฝ่ายตรงข้าม การวิเคราะห์ด้วยลักษณะนี้จะทำให้คุณเริ่มคิดอย่างเป็นระบบและมีระเบียบ

การตัดสินใจแบบมีแผน

ถึงตอนนี้เราคงใช้สามัญสำนึกกันได้ บิช็อพซึ่งเป็นตัวหมากที่มีค่ามากตัวหนึ่งกำลังซีดเหมือนไอติมเพราะถูกเบี้ยจากฝ่ายตรงข้ามขู่จะเอาชีวิต ถ้าไม่ยอมหันเหหางเสือเสียแต่บัดนี้ ครับมันเล่นคุณแน่ ชีวิตทหารเลวกับทหารชั้นเสนาแลกกันนี่เด็ก ๆ ที่เพิ่งดูการ์ตูนเป็นก็รู้ว่ามันคุ้มแสนคุ้ม ตัวคุณในฐานะเจ้าชีวิต และผู้บงการหมากทั้งหลายในกระดาน จะถึงกับยอมตัดเชือกโบกมือลาทหารชั้นเสนาไปง่าย ๆ นั้นเห็นจะเป็นไปไม่ได้หรอก คุณคงต้องเลือกที่จะเคลื่อนมันไปที่อื่นอยู่ แต่จะเป็นที่ใดล่ะ? นั่นน่ะสิครับ ไหน ๆ จะถอยทั้งทีต้องถอยอย่างมีเชิง ถอยอย่างมีแผนและจุดยุทธศาสตร์ใหม่ที่กลับมาเอา



เปรียบอีกฝ่ายได้ด้วย ไม่ใช่ถอยเข้าซองแล้วก็ยืนเงียบเป็นตุ๊กตุ่น หรือถ้าเล็งแล้วว่าถอยไปก็บ่มิไก๊ หาตาไหนเข้าท่าไม่ได้สักตา อย่ากระนั้นเลยดับเครื่องชนเอาชีวิตเสนาแลกกับเสนาด้วยกันเสียเถอะ จะเอาอย่างไหนอันนี้ต้องมีหลักพิจารณา กรุณาอย่าสุ่มสี่สุ่มห้านะครับ รับรองถ้าทำอย่างนั้นสักสองสามครั้งเป็นต้องร้องอุ๊ย! ออกมาสั้น ๆ ลั่นห้องแน่

การคิดหมากเปิดนั้นต้องใช้เวลามากสักหน่อย แต่ก็คุ้มแหละครับ เพราะมันจะทำให้คุณเข้าใจอะไรต่ออะไรเกี่ยวกับเหตุและผลของการเดินหมากแต่ละก้าว และก็ช่างดีจริง ๆ นะครับที่คุณไม่จำเป็นต้องเกรงใจคู่ต่อสู้เลยแม้แต่น้อย คุณจะคิดไปสักสามวันไม่หลับไม่นอนก็จะไม่ได้ยินเสียงปริปากบ่นจากคู่เล่นรายนี้เลยสักแอะ

เริ่มจากตาแรกที่เห็นในหน้าต่าง Legal Moves คือโอกาสที่จะแลกชีวิตของบิช็อพกับเบี้ยของฝ่ายตรงข้าม เจี๋ยนมันซะเลย ทั้งรู้เต็มอกว่าบิช็อพก็ต้องถูกเจี๋ยนกลับในตาต่อไป อันนี้นักหมากรุกที่ไหนรู้เข้าว่าคุณเลือกแบบนี้ ก็ต้องว่าไม่บ้าก็เมานั่นแหละครับ เรื่องอะไรเอาเสนาไปแลกกับทหารเลว เกมหมากรุกไม่มีเสนาเป็นโรคจิตเหมือนบางเรื่องจริงเสียด้วย

ในกรณีที่บิช็อพแลกเบี้ยแล้วเกิดลู่ทางที่เป็นข้อได้เปรียบในตาต่อ ๆ ไปอย่างนี้ก็เข้าท่าที่จะทำหรอก แต่ไม่ใช่ตาปัจจุบันแน่นอนครับรับรอง เนื่องจากการเคลื่อนหมากไปยังจุดยุทธศาสตร์ต่าง ๆ ยังเกิดขึ้นน้อย ตัวหมากที่จะทำหน้าที่ตลบหลังด้วยแผนลึกล้ำพิสดารยังไม่มี บิช็อพตายแล้วตายเปล่าจริง ๆ ครับรับรองได้

ทางเลือกต่อไปคือเอาเสนาแลกเสนา กินม้าของอีกฝ่ายเสียเลยถ้าขี้เกียจถอย ถึงรู้ว่าตาต่อไปจะต้องถูกเบี้ยของฝ่ายตรงข้ามสำเร็จโทษก็เถอะ เพราะบิช็อพกับม้านี่เขาถือว่ามีค่าสูสีกัน เทียบได้กับพลตำรวจเอกกับพลอากาศเอกยังไงยังงั้น จะเกินกันหรือยิ่งหย่อนกว่ากันก็ไม่มาก

ถ้าไม่อยากเปิดฉากแบบเลือดท่วมกระดาน ทางเลือกอีกสองตาถัดมาก็คือถอยมาแบบเก็บดาบปลายปืนไว้ที่น่องก่อน แล้วลงมาที่ a4 หรือ c4 ก็สุดแต่ใจจะไขว่คว้า

เป็นนักคิดอย่างมีระบบ

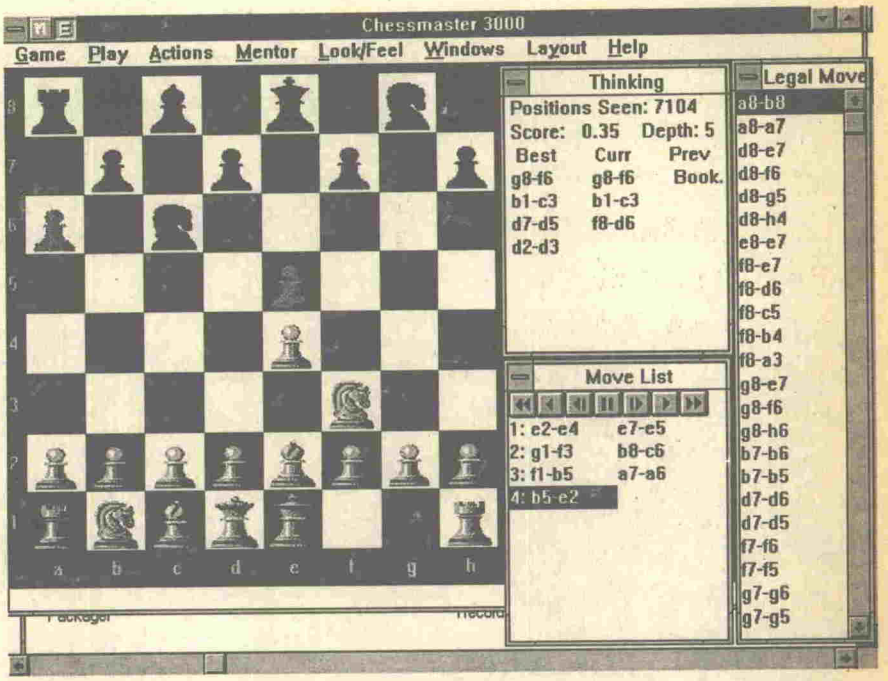
ทีนี้ถ้าถามว่าเลือกอย่างไรถึงจะถูก เลือกอย่างไรถึงจะดีที่สุด มันไม่ได้มีคำตอบอยู่ตรงนั้นหรอกครับ จะเดินตาไหนไม่สำคัญ สำคัญที่ว่าคุณมีเหตุผลอย่างไรในการเดินอย่างนั้น และเหตุผลนั้นชัดเจนพอในใจคุณหรือยัง เมื่อเดินแล้วจะเกิดอะไรขึ้นตามความคาดหมายหรือเปล่า นี่แหละครับหัวใจของนักคิดในเกมหมากรุกนั้น โอเคคุณอาจเดินตาดี ๆ สักตาได้ทั้งที่ไม่ได้คิดกะการณ์อะไรเอาไว้เลย บังเอิญตาที่เลือกนั้นไป

จับเอาจุดยุทธศาสตร์เด็ด ๆ ได้ บางทีถึงกับชนะเอาดื้อ ๆ ก็มี และบางคราวคุณอาจจะคิดแล้วคิดอีก ไตร่ตรองทางได้ทางเสียไว้อย่างดี และรู้สึกว่ารอบคอบที่สุดแล้ว วางทางหนีทีไล่ไว้ครบถ้วนที่สุดแล้ว แต่เกิดซวยนึกไม่ถึง พลาดไปด้วยรู้เท่าถึงการณ์ไม่ทั่ว ปล่อยให้อีกฝ่ายศอกกลับเอาได้ง่าย ๆ แต่พอคิดดูว่าคุณได้อะไรไปจากหมากรุกบ้าง นอกเหนือไปจากชัยชนะกับความพ่ายแพ้ ชนะแบบหลงตัวและไม่พัฒนาสมองขึ้นเลย กับแพ้แบบเจ็บแล้วจำ และมีหลักความคิดเพิ่มพูนขึ้น แน่นอนคุณกับผมคงอยากเลือกเสียเวลาเล่นหมากรุกเพื่อได้ผลประการหลังกันมากกว่า

เหตุผลของการเดินหมากแต่ละตานั้นก็คือ เดินไปแล้วจะเกิดอะไรขึ้น แน่นอนเราต้องฝึกใช้จินตนาการกันหน่อย หมั่นถามตัวเองในระยะแรกฝึกว่า เมื่อตัดสินใจเลือกตานี้แล้วจะเกิดอะไรขึ้นต่อไป ยกตัวอย่างเช่น คุณเลือกที่จะกินม้าของอีกฝ่าย คุณรู้อยู่แล้วว่ามันต้องเอาเบี้ยกินคุณแน่ แต่เบี้ยมีถึงสองตัว มันน่าจะเอาเบี้ยตัวไหนกิน โบราณท่านให้คิดอย่างที่ศัตรูคิด ศัตรูเราจะเดินหมากอย่างไร มันก็ต้องคิดแล้วว่าจะเป็นประโยชน์กับมันมากที่สุด

ครับ ถ้ายังคิดไม่ออกก็ไม่เป็นไร ก็ให้อยู่ในขั้นนึกไปพลาง ๆ ก่อนก็ได้ ว่าเมื่อมันเอาเบี้ยแต่ละตัวกิน หน้าตาของหมากจะเป็นอย่างไร ต่างกันอย่างไร ดูแล้วนึก ๆ ไว้ก่อนว่าถ้าหน้าตาของหมากเป็นอย่างนั้น เราจะได้เปรียบเสียเปรียบไหม

การตัดสินใจเอาบิชอพกินม้านั้นเป็นหมากเปิดที่มีชื่อเรียกเฉพาะว่า RL-Exchange Variation ทันทีที่คุณกินม้า CM3000 ก็จะกินกลับด้วยเบี้ยทันที



รูปที่ 3

เนื่องจากมันรู้จักการเดินแบบนี้อยู่แล้ว และมีวิธีโต้ตอบพร้อมอยู่แล้ว ดังนั้นถ้าคุณมองไปที่หน้าต่าง Thinking คุณก็ยังเห็นคำว่า Book ปรากฏอยู่อย่างเก่า ไม่มีอะไรแตกต่าง ไม่มีความรู้พิเศษให้คุณเห็น

ทีนี้ผมจะสมมติให้คุณเดินอีกอย่างหนึ่ง ไม่อยู่ในความรู้จักของ CM3000 เช่น b5 ไป e2 อย่างนี้หน้าต่าง Thinking จะปรากฏอะไรที่น่าสนใจให้คุณเห็นและใช้ศึกษาบ้างแล้ว นั่นคือ เมื่อมันไม่มี Book จะให้เอาคำตอบแบบทันทีทันใด มันก็เริ่มคิด ดูที่ใต้หัวข้อ Curr (current) มันจะแสดงการคาดการณ์ล่วงหน้าที่กำลังอยู่ในหัวของมันในวินาทีนั้น ๆ ให้คุณเห็น ซึ่งอย่าพยายามดูให้เสียเวลาดีกว่าครับ คุณดูไม่ทันหรอก ไปดูใต้หัวข้อ Best ดีกว่า ที่นั่นมีลำดับความคิดอย่างเป็นระบบให้คุณศึกษา และฝึกใช้จินตนาการอยู่แล้ว ขอแค่ให้คุณได้เข้าใจวิธีการคิดกะการณ์ตามแบบที่เห็น ไม่จำเป็นต้องไปเดินตามที่มันประเมินไว้ว่าคุณน่าจะทำหรอกนะครับ

ก่อนจาก

ถึงตอนนี้คงพอมองออกแล้วนะครับว่า เทคนิคการพัฒนาทักษะความคิดเชิงหมากรุกนั้นสามารถทำได้บน CM3000 อย่างไร ขออนุญาตค้างไว้แค่นี้ก่อน คราวหน้าจะพูดเกี่ยวกับรายละเอียดของการเปิดหมากให้มากกว่านี้ สวัสดี.